

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Патч 12.3 ноябрь) Нечетный Разбойник Бумного дня. Гайд по архетипу.

04.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Нечетный Разбойник Бумного дня

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Вашему вниманию представляется гайд по Нечетному Разбойнику. Эта колода уже знакома игрокам по Ведьминому лесу, и уже тогда многие достигли с ее помощью легендарных рангов. В Проекте Бумного дня после нерфов Нечетный Разбойник также чувствует себя великолепно.

Нечетный Разбойник находится в пятерке самых популярных архетипов меты, соревнуясь с Зоолоком, Охотником на предсмертных хрипах, Нечетным Паладином и Четным Чернокнижником за первенство.









Нечетный Разбойник отлично справляется со всеми Чернокнижниками, Охотником на предсмертных хрипах и другими архетипами своего класса. А это значительная часть

всех колод в ладдере.

Из гайда вы, как и всегда, узнаете обо всех важных элементах геймплея Нечетного Разбойника: лучшие сборки архетипа, основы геймплея, особенности муллигана, конкретных матч-апов и многое другое.

После нерфов сборки Нечетного Разбойника, а отчасти и геймплей, изменились. Из гайда вы узнаете, как именно.

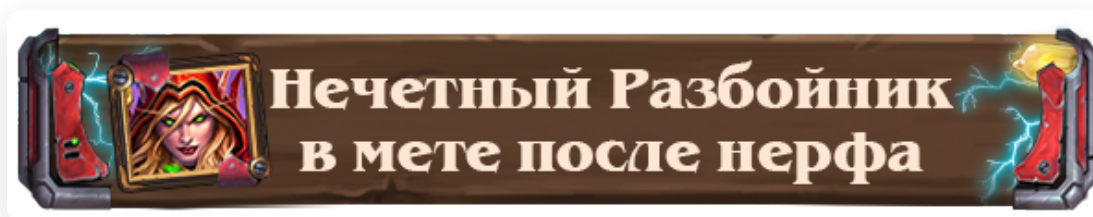
*Вы уже могли читать гайд по Нечетному Разбойнику в мете Проекта Бумного дня. Это обновленная версия, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и патча 12.3 после изменений баланса карт. Далее полный список изменений:*

-  Добавлен раздел "Нечетный Разбойник после нерфов"
-  Обновлены сборки и описания к ним
  -  Изменена основа колоды
    -  Изменены описания опциональных карт
      -  Обновлена максимально бюджетная версия архетипа
        -  Изменены карты, нужные в стартовую руку
          -  Добавлено описание актуальных матч-апов меты
            -  Дополнения разделов и исправление минорных ошибок

### **Разделы гайда:**

- [Нечетный Разбойник в Бумном дне](#)
- [Сборки архетипа](#)
- [Вопросы декбилдинга](#)
  - [- Основа колоды](#)
  - [- Опциональные карты](#)
  - [- Замены карт](#)
  - [- Максимально бюджетная колода](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
  - [- Специфика агро матч-апов](#)
  - [- Специфика контроль матч-апов](#)
  - [- Как играть Хладнокровие](#)
  - [- Как использовать силу героя](#)
  - [- Общие советы](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)

- *Матч-апы*
- *Заключение*



## Нечетный Разбойник в мете после нерфа

Изменения баланса карт значительно сказались на герое сегодняшней статьи. Все Нечетные Разбойники обращались к [Озорной изобретательнице](#), которую после нерфов пришлось исключить из колоды.

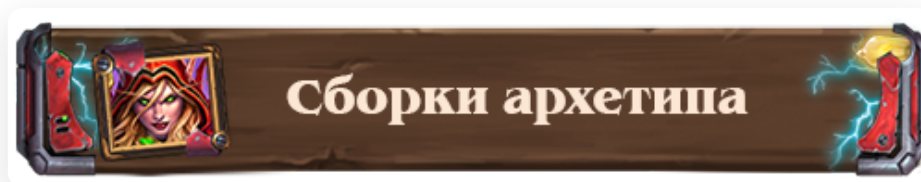
Также почти все Нечетные Разбойники пользовались Рыцарем крови — этот третий дроп был хорош в зеркальных матч-апах, как и против любой колоды с [Озорной изобретательницей](#).

В результате нерфов Нечетные Разбойники лишились 4 карт в сборках, и им предстояло найти им оптимальные замены. С [Озорной изобретательницей](#) проблем не было: вместо нее чаще всего используются [Кобальтовый губитель](#) и [Капитан Зеленымс](#) — эта пара даже улучшила матч-апы с Друидами, которым намного труднее справиться с этими пятью дропами, чем с [Озорной изобретательницей](#) до нерфов.

Вместо Рыцарей крови стали использоваться другие третьи дропа, но здесь у игроков не наблюдается единодушия: кто-то обращается к Эдвину ван Клифу, [Смолянному стражу](#) или [Ведьминому лису](#), другие ищут более экстравагантные опции среди "троек" или карт за другую стоимость.

Еще одна примечательная тенденция — Нечетные Разбойники часто стали отказываться от Сквайра Авангарда, которого теперь нельзя скомбинировать с тем же Рыцарем крови. Вместо Сквайра Авангарда берется [Кристаллизатор](#) — по сути тот же [Жуткий крот](#).

Нечетный Разбойник, как и до нерфов, хорошо играет с лидерами меты: Зоолоком, Охотником на хрипах, Четным Чернокнижником. Равные популярные матч-апы — [Малигос Друид](#), [Дрыжеглот Шаман](#). И трудные противники — Нечетный Паладин и Нечетный Воин.



## Сборки архетипа

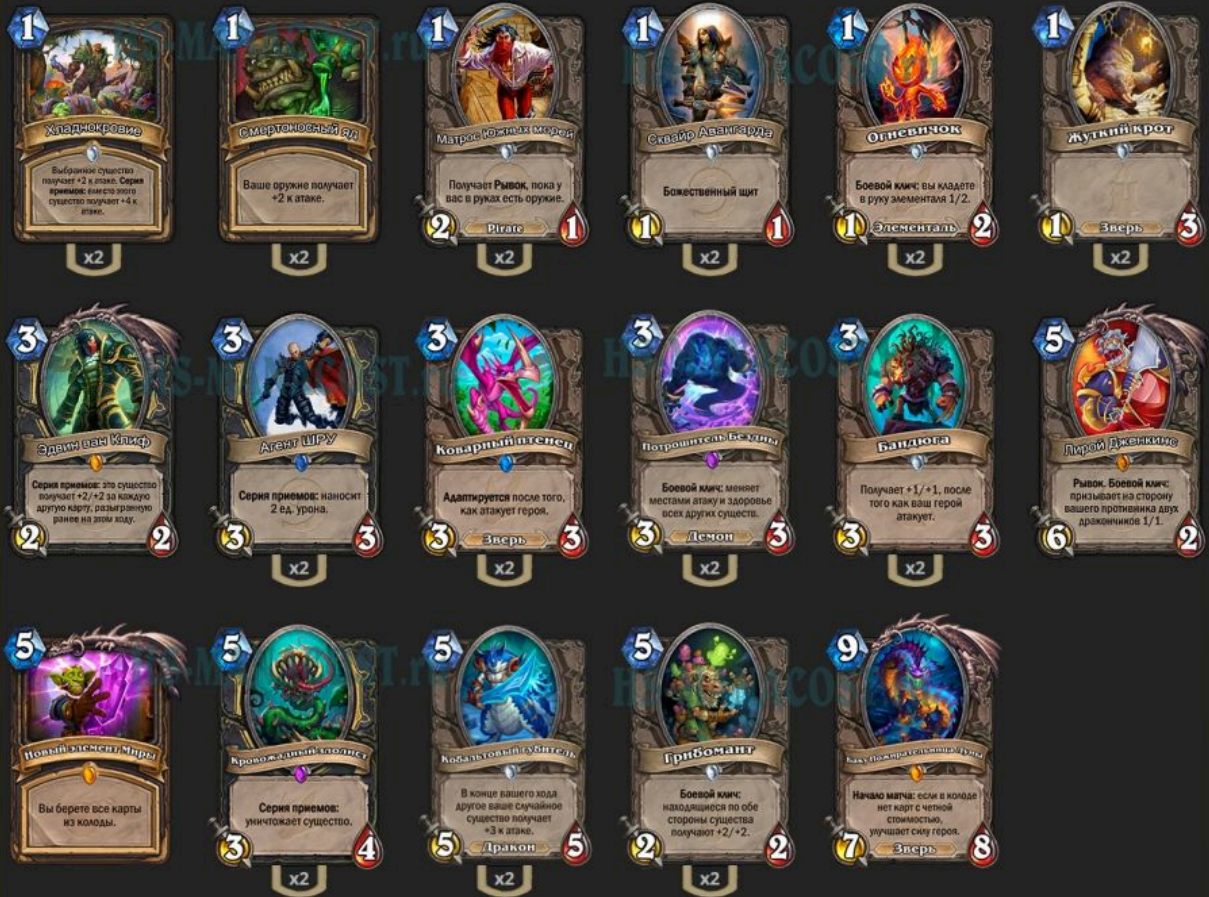
В мете устоялась классическая версия архетипа, которая будет представлена первой, но есть много и экспериментальных сборок с несколькими необычными опциями.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Классический Нечетный Разбойник




















# Нечетный Разбойник Бумного дня





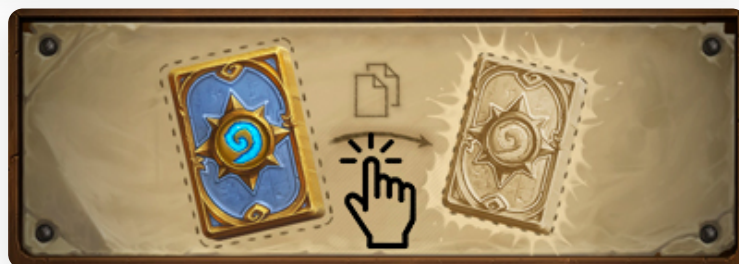

Классическая версия заменяет Озорную изобретательницу на Кобальтовых губителей, а Рыцаря крови на Эдвина ван Клифа и второго Потрошителя Бездны.

### Нечетный Разбойник от NVD\_Freddy

**Нечетный Разбойник от NVD\_Freddy**

 <p>Боевой клещ наносит 5 ед. урона вашему герою. Вы получаете +5 к броне.</p> <p>1   3</p>	 <p>Выборочное существо получает +2 к атаке. Серия призов: любое другое существо получает +4 к атаке.</p> <p>1   x2</p>	 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>1   x2</p>	 <p>Получает Рынок, пока вас в руках есть оружие.</p> <p>1   2   1   Pirate</p>	 <p>Божественный щит</p> <p>1   1   x2</p>	 <p>Боевой клещ вы кладете в руку элементалю 1/2.</p> <p>1   1   2   Элементаль</p>	 <p>Зверь</p> <p>1   3   x2</p>
 <p>Серия призов: это существо получает +2 / +2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>3   2   2</p>	 <p>Боевой клещ меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3   3   3   Демон</p>	 <p>Серия призов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3   3   3   x2</p>	 <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3   1   5   Элементаль</p>	 <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3   3   3   x2</p>	 <p>Боевой клещ ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5   5   4   Pirate</p>	 <p>Рынок. Боевой клещ призывает на сторону вашего противника двух драконишек 1/1.</p> <p>5   6   2</p>
 <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5   5   5   Дракон</p>	 <p>Вы берете все карты из колоды.</p> <p>5   5   5   x2</p>	 <p>Серия призов: уничтожает существо.</p> <p>5   3   4   x2</p>	 <p>Боевой клещ наложившись по обе стороны существа получает +2/+2.</p> <p>5   2   2   x2</p>	 <p>Начиная матч: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уничтожает одну герою.</p> <p>9   7   8   Зверь</p>		



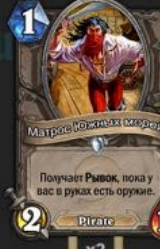


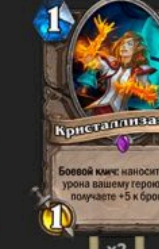





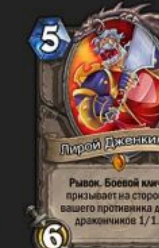





 



Сборка из топ-100 легенды обращается к полезным в агро матч-апах **Смоляным стражам**, альтернативному пятому дропу **Капитану Зеленымсу** и одной копии **Кристаллизатора**. В сборке нет **Коварного птенца** и только один **Потрошитель Бездны**.

Нечетный Разбойник от Kurota

## Нечетный Разбойник от Kurota

 <p>Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: как это злобное существо получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>2 Pirate 1</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1 Элементаль 2</p> <p>x2</p>	 <p></p> <p>1 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 5 в.д. урона вашему герою. Вы получаете +5 к броне.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
 <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этой игре.</p> <p>3 2</p>	 <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3 x2 3</p>	 <p>Адаптируется после того, как атакует героя.</p> <p>3 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 Демон 3</p> <p>x2</p>	 <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Рыбок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5 6 2</p>
 <p>Вы берете все карты из колоды.</p> <p>5 3</p>	 <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>5 3 4</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода другое ваше Случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5 Дракон 5</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: издохнешься по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Начало матча: если в колоде нет карт с метлой, стоимость, улучшает силу героя.</p> <p>9 7 8</p> <p>Зверь</p>	

9760

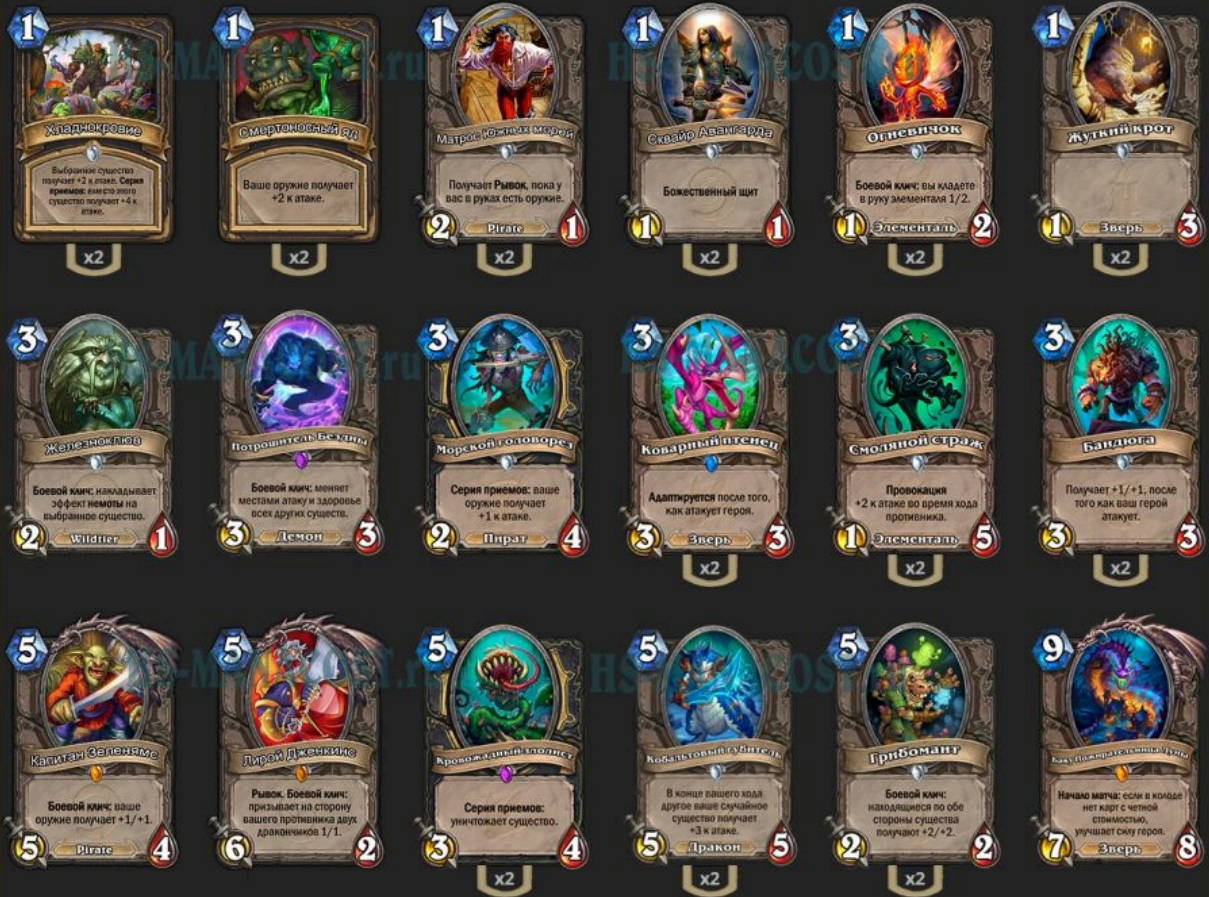


В этой версии из топ-4 легенды нет Сквайра Авангарда, вместо них в сборке появляется пара [Кристаллизаторов](#). В остальном версия не отличается от стандартной.

---

Нечетный Разбойник от SamDi

# Нечетный Разбойник от SamDi



Необычная версия от SamDi из топ-17 легенды использует Морского головореза и Железноклюва в качестве дополнительных "троек" вместо Агента ШРУ. Также здесь есть два Кобальтовых губителя и Капитан Зеленымс, но нет Нового элемента Мира.

## Вопросы декбилдинга

В основе колоды Нечетного Разбойника 22 карты: все необходимые первые дропы (добавьте еще пару — это может быть Сквайр Авангарда или Кристаллизатор), почти все пятые дропы и Баку Пожирательница Луны.

### Основа колоды Нечетного Разбойника

# 22/30

 Боевой клык: вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 Элементаль 2 x2	 1 Зверь 3 x2	 Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие. 2 Pirate 1 x2	 Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке. 1 x2	 Ваше оружие получает +2 к атаке. 1 x2	 Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует. 3 x2	
 Боевой клык: меняет местами атаку и здоровье всех других существ. 3 Демон 3 x2	 Серия приемов: наносит 2 ед. урона. 3 x2	 В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке. 5 Дракон 5 x2	 Рывок. Боевой клык: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. 5 x2	 Боевой клык: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2. 5 x2	 Серия приемов: уничтожает существо. 5 Кровавый 4 x2	
 Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя. 9 Зверь 8 x2						

Меньше всего в основе «троек»: Агенты ШРУ (и то от него можно отказаться) и Бандюги берутся почти всегда или всегда, а другие опции спорны. Чаще всего используются Потрошители Бездны, Эдвин ван Клиф, Смоляной страж, Ведьмин лис или Коварный

птенец. Но вы можете встретить и целый ряд других опций, о которых будет сказано далее в этом разделе.

К пятым дропам Нечетные Разбойники могут добавить **Новый элемент Миры** и/или какое-то одно тяжелое существо на ваш вкус.

### **Оptionальные карты Нечетного Разбойника:**

**Ведьмин лис** – гибкая, но непредсказуемая карта. Не оказывает значительного давления сама по себе, но дополнительная карта может помочь в медленных матч-апах, если повезет. Также **Ведьмин лис** хорошо себя показывает в агро матч-апах, где каждая карта в руке на счету.

**Эдвин ван Клиф** – неплохая опция для Нечетного Разбойника, который, впрочем, не часто раскачивает его выше 4/4 характеристик. Конкурирует с другими мощными техническими третьими дропами.

**Веер клинков** – берите это заклинание, если встречаете много Нечетных Паладинов. Во всех других поединках карта не столь эффективна.

**Безумный химик** – неожиданный пятый дроп. Слаб потому, что несамостоятелен в отличие от **Кобальтового губителя**, но если вы зацепились за стол и давите, проявляет себя лучше.

**Новый элемент Миры** – опция для поздних этапов игры и преимущественно медленных матч-апов. Легендарное заклинание выступает инструментом последней надежды и предвещает финальную атаку. Обычно партии не длятся дольше трех ходов после применения заклинания, но Разбойнику больше и не надо.

**Мира Гнилинг** – едва ли достаточно хорошая карта для лучших сборок Нечетного Разбойника, но если она вдруг есть в коллекции, вы можете поэкспериментировать и повеселиться.

**Ледниковый осколок** – поможет защищать ваши угрозы и выигрывать в темпе. Сильна на средних этапах игры, но не в начале партии.

**Кристаллизатор** – почти ничем не отличается от **Жуткого крота**, используется Разбойником только ради своих характеристик.

**Всадник на волке** – сверхагрессивная опция для медленных матч-апов. Используется крайне редко, но заслуживает места в списке опциональных опций.

**Железноклюв** – в мете не так много Контроль Чернокнижников и Куболоков, против которых так хорош **Железноклюв**, но эффект немоты пригодится и в некоторых других медленных матч-апах. Карта непопулярна, поскольку схожую функцию выполняет **Потрошитель Бездны**, который и гибче, и темповее **Железноклюва**.

**Коварный птенец** – опаснейший третий дроп преимущественно в медленных партиях. Оппонент обязан найти на него ответ, иначе вы запросто закончите партию. В агро матч-апах и при неудачном старте – просто существо 3/3 за 3 маны.

**Потрошитель Бездны** – помогает не только намного проще размениваться с вражескими провокациями (**Ползучей чумой**, **Повелителем Бездны** и другими), но и

наносить больше урона по герою противника с помощью первых дропов ([Жуткий крот](#), [Огневичок](#)).

**Прожорливая слизь** – преимущественно защитная опция, но порой полезна и для Нечетного Разбойника. Добавляйте, если вы встречаете много классов с опасным оружием.

**Смоляной страж** – достаточно часто встречается в сборках Нечетного Разбойника, но не такая мощная, как хотелось бы. **Смоляной страж** плох в нападении (угроза с 1 атакой не создает достаточного давления), да и в защите он полезен лишь тогда, когда вы ведете.

**Капитан Зелениямс** – полезная и в быстрых, и в медленных матч-апах карта, но не столь популярная: у кого-то ее попросту нет в коллекции, другим она не кажется настолько влияющей на игровой процесс. Конкурирует с [Кобальтовым губителем](#).

**Кобальтовый губитель** – самый распространенный пятый дроп после нерфа [Озорной изобретательницы](#). Обычно используется две копии этого существа, но бывают сборки и с одним [Кобальтовым губителем](#).

### Замены карт

Стандартная сборка Нечетного Разбойника обойдется почти в 9 тысяч чародейной пыли, что немало. Но вы можете существенно удешевить колоду, оставив в ней только самые необходимые легендарные и эпические карты.

Точно отказываться не стоит от [Баку Пожирательницы Луны](#) и [Кровожадного злолиста](#) — обязательно скрафтите эти карты, если хотите играть Нечетным Разбойником. Все другие дорогие опции можно заменить если не прямым аналогом, то похожей картой по эффекту.

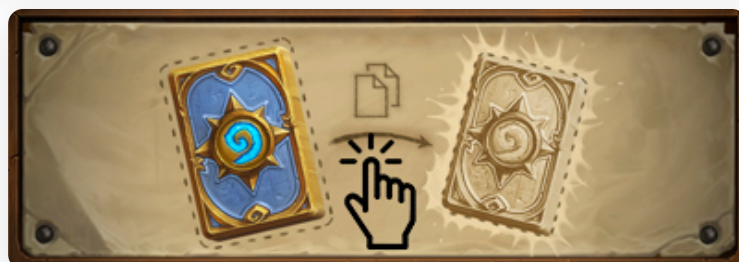
Вместо [Потрошителя Бездны](#) и [Эдвина ван Клифа](#) берите [Ведьминога лиса](#) и [Железноклюва](#) (одну копию). [Лирой Дженкинс](#) и [Новый элемент Миры](#) заменяются [Кобальтовым губителем](#) или [Безумным химиком](#). Если в коллекции есть [Эдвин ван Клиф](#) или [Капитан Зелениямс](#), возьмите их.



Максимально бюджетная сборка Нечетного Разбойника выглядит следующим образом:

Максимально бюджетный Нечетный Разбойник

# Максимально бюджетный Нечетный Разбойник



Стоит такая версия 3640 чародейной пыли, но она достаточно эффективна: колодой можно дойти до 5 ранга. В первую очередь улучшайте максимально бюджетную версию **Лироем Дженкинсом** и **Потрошителем Бездны** — эта пара пригодится вам и для других метовых агро колод Проекта Бумного дня.



Стадия выбора карт не так однозначна и проста. В колоде не так много универсальных и всегда нужных карт, которые стоило бы оставлять всегда. Муллиган усложняется с Монеткой или хорошей рукой, так как в этом случае оставлять можно достаточно широкий список карт в зависимости от оппонента. Ваша задача - понимать, какие существа и заклинания особенно хороши в конкретном матч-апе.

➤ Оставляйте в руке какой-либо первый дроп: **Огневичок**, **Жуткий крот** или **Сквайр Авангарда/Кристаллизатор**. В агро матч-апах можно оставить и пару первых дропов, особенно если один из них - **Огневичок**. В медленных из дешевых дропов вы ищите в первую очередь Сквайра Авангарда, а с ним **Хладнокровие**.

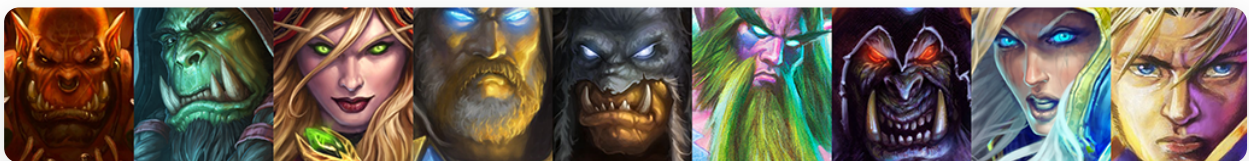
➤ **Бандюга** - одна из лучших карт для медленных противостояний. Оставить можно даже две копии.

➤ **Коварный птенец** нужен всегда при встрече с Воином, Охотником, Друидом, Шаманом и Жрецом. В других матч-апах оставлять его не стоит.

➤ **Хладнокровие** - полезная опция в медленных матч-апах, если у вас есть Монетка или Сквайр Авангарда.

➤ **Агент ШРУ** нужен при наличии Монетки против агро колод.

➤ В некоторых ситуациях с очень хорошей рукой можно оставить **Кровожадного злолиста**, **Новый элемент Миры**, **Грибоманта** и **Потрошителя Бездны**.



Далее о картах, которые необходимы на муллигане при встрече с конкретным классом:

**Воин:** Агрессивно ищите связку **Хладнокровие** + **Сквайр Авангарда**. Также оставляйте **Коварного птенца**, **Бандюгу** и **Огневичка**, а с хорошей рукой или Монеткой — **Грибоманта**.

**Паладин:** **Огневичок**, **Жуткий крот**, **Кристаллизатор**, **Сквайр Авангарда**. С Монеткой - **Агент ШРУ**. С хорошей рукой — **Смоляной страж**.

**Охотник:** **Огневичок**, **Сквайр Авангарда**, **Жуткий крот**, **Кристаллизатор**, **Бандюга**. С хорошей рукой - **Хладнокровие**.

**Друид:** Коварный птенец, Бандюга, Жуткий крот, Кристаллизатор, Хладнокровие. С хорошей рукой – Грибомант. С Хладнокровием и Монеткой — Сквайр Авангарда.

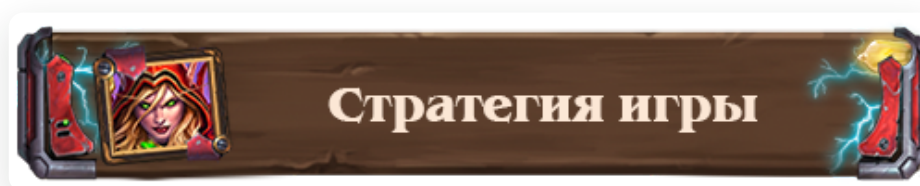
**Разбойник:** Огневичок, Кристаллизатор, Сквайр Авангарда, Агент ШРУ, Жуткий крот. С хорошей рукой — Смоляной страж, Кровожадный злолист.

**Шаман:** Бандюга, Кристаллизатор, Потрошитель Бездны, Жуткий крот, Матрос Южных морей.

**Маг:** Огневичок, Жуткий крот, Кристаллизатор, Бандюга. С Монеткой — Агент ШРУ.

**Жрец:** Жуткий крот, Кристаллизатор, Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой – Кровожадный злолист.

**Чернокнижник:** Сквайр Авангарда, Огневичок, Бандюга. С хорошей рукой – Хладнокровие, Кровожадный злолист. С Монеткой — Агент ШРУ.



Не только стадия выбора карт в стартовую руку трудна и неоднозначна, то же самое можно сказать и о непосредственно самом геймплее. Для начала следует отметить, что пусть вы и играете агрессивнейшей колодой, это еще не значит, что вы должны атаковать исключительно по герою противника и вашими существами, и оружием. Руководствуясь таким подходом, вы не добьетесь стабильных высоких результатов.

Впрочем, только размениваться и бить лишь по существам оппонента – тоже неправильный подход. Достаточно трудно сформулировать четкие и точные правила, когда и как вам нужно поступать. Вопрос «размениваться или бить по герою?» будет вставать перед вами практически в каждом поединке. Важно думать о всех «за» и «против» тех или иных действий, понимать игровую ситуацию, ваши перспективы, суть матч-апа и многое другое для того, чтобы правильно ответить на него. И если вы на автомате делаете только так, а не иначе, значит вам стоит пересмотреть ваш подход к геймплею Нечетным Разбойником и агрессивными колодами в целом.

Первое, от чего во многом будет зависеть ваш выбор и ответ на вопрос «стоит ли мне размениваться?», это, конечно же, специфика противостояния. Важно, играете ли вы с быстрой колодой или с медленной.



**Быстрые матч-апы** определяются в первую очередь контролем стола, именно на этот игровой аспект вы должны бросить все ваши силы и ресурсы. Важно то, что большинство агрессивных колод не используют AoE эффекты, так что и наказать вас за переполнение стола не могут.

Действовать максимально темпово и совершать выгодные для вас размены – первоочередная задача в быстрых противостояниях. Очень поможет здесь, конечно же, ваша улучшенная сила героя. С помощью постоянно доступного оружия 2/2 можно забирать самостоятельные угрозы или же помогать совершать выгодные размены вашим мелким существам. Не бойтесь потерять какое-то здоровье при атаках даже в самых агрессивных матч-апах, если таким образом вы сможете закрепиться на столе – это важнее. Экономьте заряды вашего оружия, если подходящих целей для атаки в настоящий момент нет, не бейте по герою противника, если вы не уверены, что сможете использовать силу героя в ближайшем будущем.

[Кровожадный злолист](#), [Матрос Южных морей](#), [Смертоносный яд](#) и [Агент ШРУ](#) помогают Разбойнику перевернуть игровую ситуацию в его пользу при отставании. Когда вы справитесь с этим, настанет время переходить к агрессии, и тут в бой вступают ваши инструменты наращивания преимущества: [Грибомант](#), [Бандюга](#), [Коварный птенец](#), [Хладнокровие](#).

Почувствовать момент, в который стоит начать наступление, непросто. Самый простой случай: когда вы разыгрываете [Смоляного стража](#). Провокации надежно защищают основные угрозы, которые могут бить «по лицу» оппонента. Также Нечетные Разбойники часто начинают агрессию, когда у них получается реализовать [Грибоманта](#) или в случае, если в руке достаточно урона для «сетапа» летального урона в течение нескольких ходов.



**Медленные матч-апы** совсем другие, чаще всего вам не придется беспокоиться о борьбе за стол на начальных этапах, хватит вашей силы героя иногда при поддержке самых мелких угроз, но появляются другие важные задачи.

Первая – грамотное распределение ремувалов. В колоде обязательно есть **Кровожадный злолист**, может быть и **Потрошитель Бездны**. Ваша задача знать, как именно потратить данные ценнейшие карты, какие цели в каждом конкретном противостоянии есть, стоит ли их ожидать в скором времени. Главная ваша проблема на половине противника – естественно, провокаторы, хотя порой избавиться можно или от мощной темповой угрозы, которая может разменяться с вашими существами, или с источником дополнительных ресурсов.

Порошитель Бездны может использоваться не только для выгодных разменов и ослабления провокаций оппонента, но и для нанесения большего количества урона с помощью **Огневичка**, **Жуткого крота** и других существ.

Вторая важная задача в матч-апе с медленными колодами – помнить об их AoE способностях и по возможности обыгрывать их. Сперва нужно определиться с тем, что в принципе из ремувалов есть у оппонента, а затем понять, следует ли их обыгрывать или нет. Выставлять максимум угроз из руки для того, чтобы они все умерли от условного **Адского пламени** на четвертый ход – не лучшая идея, ведь хотя бы какой-то AoE эффект у контроль колоды будет практически всегда. Все меньше и меньше вероятность найти что-то, когда вы уже выманили что-то ранее. Так, с каждой потраченной массовой способностью вы можете становиться чуть смелее.

Помимо этого, когда вы решаете, обыгрывать AoE или нет, важно понимать, можете ли вы в принципе себе это позволить. Обычно, если игровая ситуация хороша (у вас есть время и ресурсы в руке), можно играть чуть медленнее и уважать все возможные способности противника, но вот если ситуация критична, порой вы просто не в состоянии выиграть при том допущении, что в руке противника есть идеальные ответы на ваши будущие угрозы. Поэтому правильное решение – играть так, будто их там нет, а если это не так, со спокойной совестью сдаваться. Риск оправдан, если это единственный реальный и правдоподобный способ победить.

Обыгрывайте AoE эффекты несколькими способами. От наносящих урон AoE (**Волна огня**, **Освящение**, **Веер клинков**) помогают божественные щиты или угрозы с высоким запасом

здоровья. Если вы опасаетесь других массовых ремувалов (**Осквернение**, **Потасовка**, **Ментальный крик**), старайтесь не разыгрывать все доступные угрозы.

В медленных матч-апах будьте аккуратны с разменами, если речь заходит об угрозах без провокации (с ними вы размениваться или как-то иначе отвечать попросту обязаны), часто лучше остановить существ противника с помощью провокаций или попросту проигнорировать, а огневую мощь сконцентрировать на герое противника.



В каждой игровой ситуации и каждом матч-апе разное оптимальное количество существ на столе. Обыграть **Вулкан** или **Грозу** в данной ситуации не получится, и подставлять больше существ под AoE сейчас не стоит даже при наличии **Нового элемента Мира**. 7 урона со стола + 2 с оружия – достаточно опасные условия для Шамана, так что он будет вынужден дать AoE и на такой стол.



Важно понимать, **что делает Хладнокровие** в быстрых и медленных поединках. Не всегда вы должны использовать этот ресурс только для завершения партии.

В агро матч-апах порой отдать **Хладнокровие** можно рано для размена мелкой угрозы с крупной угрозой оппонента. Желательно, чтобы при этом ваше существо не погибло или из-за большого запаса здоровья, или из-за божественного щита, но и такую роскошь вы позволить себе можете не всегда.

В контроль матч-апах лучше всего применять **Хладнокровие** агрессивно, то есть делать из какой-то мелкой угрозы крупную, добавляя ей атаку. Лучшие цели для этого – **Сквайр Авангарда** или **Смоляной страж**. Не всегда разумно усиливать **Хладнокровием** уже и без того опасное существо, как **Бандюга** или **Коварный птенец**, хотя если последний может атаковать, вероятно, смысл есть и в этом, так как вы можете адаптировать данную угрозу и дать ей неистовство ветра.

Не следует держать в руке **Хладнокровие** слишком долго. Если у вашей угрозы под данным баффом есть шанс пережить ход противника, часто лучше всего использовать **Хладнокровие**, особенно тогда, когда ваш стол не особенно хорош и будет не жалко, если оппонент отдаст какой-либо АоЕ эффект.



Забрать **Бандюгу** можно с помощью оружия, и очевидный ход после – **Коварный птенец**. Проблема в том, что **Нечетный Разбойник** на 6 маны сможет ответить на 3/3 угрозу **Кроважарным злолистом** и другим способом, а позднее реализовать **Хладнокровие** будет непросто.

Правильное решение – баффнуть двумя **Хладнокровиями** **Огневишка** и нанести 9 урона за ход. Оппонент не сможет ответить и на **Коварного птенца**, и на **Огневишка** почти никак, не используя оружие. Но бить по существам с 11 атаки оппоненту едва ли захочется.



Следует поговорить о том, как именно Нечетный Разбойник **реализует свою силу героя**. Все достаточно просто в быстрых и темповых матч-апах, что уже упоминалось выше: вы тратите заряды оружия лишь для того, чтобы захватывать и контролировать стол, не боясь потерять какое-то количество здоровья (относитесь к нему, как к ресурсу). И только тогда, когда вы уверены, что сможете использовать силу героя в этот ход или следующий, можно потратить заряд оружия для атаки по герою противника (разумеется, если на его половине ничего нет или бить по этому вам не хочется).






В медленных поединках все труднее, поскольку так часто контролировать стол вам не нужно, а урон по герою противника – это важно. При идеальном сценарии сила героя может в принципе использоваться только как источник 4 ед. урона в течение двух ходов, для этого использовать ее надо раз за два хода, что, впрочем, возможно далеко не всегда.




Ваша задача – стараться предугадывать ходы, в которые будут свободны два кристалла маны на силу героя и тратить заряды оружия для атак по герою противника (если размениваться не с чем) так, чтобы все они были потрачены к ходу, когда получится использовать силу героя вновь. Рассчитывать ходы наперед нужно не только учитывая текущие ваши карты в руке, но и потенциальные «топдеки»: легко предположить, какова будет их манастоймость.

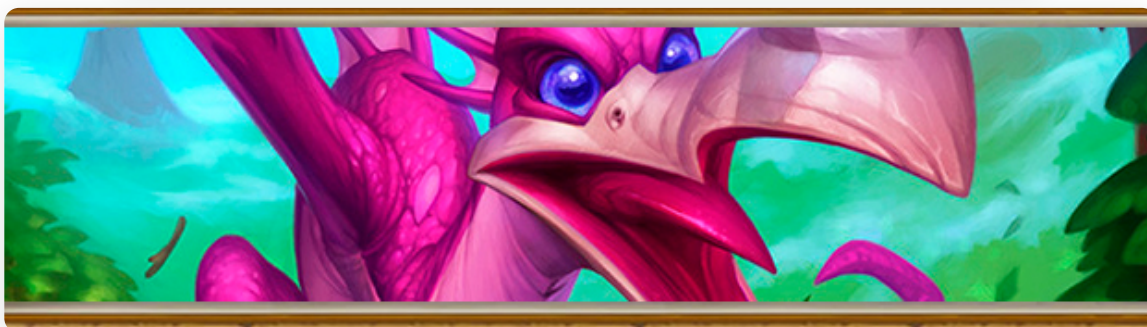
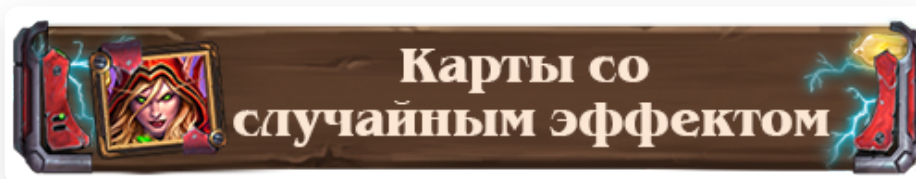
Если вы используете силу героя тогда, когда не все ваши заряды оружия израсходованы, и все это происходит не на поздних этапах игры, когда карт в руке нет и свободны два кристалла маны есть практически всегда, значит вы что-то делаете не так. В медленных матч-апах порой даже одна единица урона может предрешить исход противостояния, что уж говорить о двух.



**Важные советы**, которые помогут освоить Нечетного Разбойника и улучшить процент побед:

-  Контролировать стол важно, поскольку так ваши угрозы намного сложнее уничтожить. В первую очередь старайтесь контролировать стол оружием. Если этого не хватает – картами из руки ([Матрос Южных морей](#), [Агент ШРУ](#), [Кровожадный злолист](#)). Затем – выставленные ранее мелкие существа на столе. В последнюю очередь разменивайтесь ключевыми существами на столе, но подумайте: может быть, проще атаковать «по лицу» оппонента?
-  Некоторые карты Нечетного Разбойника ситуативны и не самостоятельны. Часто жадничать и пропускать ходы, оставляя в руке [Потрошителя Бездны](#), [Агента ШРУ](#) или даже [Кровожадного злолиста](#), не нужно. Пусть вы не реализуете боевой клич/серии приемов этих существ, их характеристики дадут темп, что важнее выгоды. Если другого хода нет, разыгрывайте любое доступное существо на стол для давления.
-  В колоде шесть карт с эффектом серии приемов ([Хладнокровие](#), [Агент ШРУ](#), [Кровожадный злолист](#)). Реализовать их не так просто: порой в руке нужно оставить карту за 1 маны или Монетку для активации серии приемов, не отдавая их для темпа ранее.
-  Планируя ходы, учитывайте не только карты в руке, но и ближайшие «топдеки». Колода Нечетного Разбойника достаточно однотипна, и почти все карты стоят 1, 3 и 5 маны, так что предсказать свойства ближайших «топдеков» легко: часто они будут наносить урон ([Матрос Южных морей](#), [Смертоносный яд](#), [Агент ШРУ](#), [Лирой Дженкинс](#)) или помогать другим угрозам наносить урон ([Хладнокровие](#), [Потрошитель Бездны](#), [Грибомант](#)).
-  Помните и о грамотном позиционировании, если в руке или даже колоде есть [Грибомант](#). Старайтесь ставить рядом друг с другом такие угрозы, которым вы в будущем хотели бы дать дополнительные характеристики. Целями для баффа могут стать любые существа в зависимости от игровой ситуации: порой нужно совершить выгодные размены, порой обыграть какой-либо AoE эффект, порой сделать что-то еще — в каждой ситуации лучшие цели для баффа [Грибомантом](#) будут разные. Пожалуй, единственные почти всегда отличные цели для баффа — угрозы с рывком и божественным щитом.

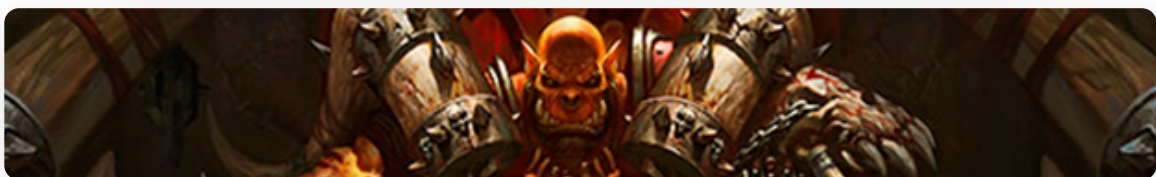
-  Монетку выгоднее всего реализовывать на четвертый ход, если в руке есть две хорошие карты за 5 маны. Также с помощью Монетки можно поставить **Коварного птенца** или Баднюгу на второй ход, но лишь когда вы уверены, что 3/3 существо оппонент не сможет забрать.
-  Перед использованием **Нового элемента Миры** старайтесь разыграть как можно больше карт из руки, чтобы получить больше новых ресурсов.
  -  Внимательно следите за порядком действий, в вашем арсенале много карт, зависящих от силы героя или других ваших инструментов, так что думайте о том, что вы сделаете и в какой последовательности каждый ход. Старайтесь сначала узнавать результаты непредсказуемых событий (**Ведьмин лис**, **Коварный птенец**), дабы располагать полной информацией о доступных вам ресурсах.



**Коварный птенец** – эффект случайности заключен в адаптациях зверя. Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из десяти, и предугадать, какие именно предложит игра, практически невозможно. Самое приятное – получить неистовство ветра после первой атаки героя противника, а затем уже смотреть по ситуации. Чаще всего помимо неистовства ветра выбираются такие опции, как дополнительные характеристики или «нельзя выбрать целью заклинаний и силы героя». Помните, что многие адаптации не суммируются, если выбрать их несколько раз: яд, провокация, невозможность стать целью заклинаний и силы героя, неистовство ветра, маскировка и божественный щит.



**Ведьмин лис** – механика воровства неразрывно связана с волей случая, иногда существо подарит единственно возможный путь к спасению, а в других случаях даст абсолютно бесполезную карту. Всецело надеяться на **Ведьминого лиса** нельзя, лишь в некоторых особенно тяжелых ситуациях можно попытаться счастья. В любом случае существо 3/3 за три кристалла маны, дающее дополнительный ресурс – это весьма неплохо. Вы можете получить любую карту класса оппонента, в том числе рыцаря смерти, легендарные заклинания и оружие, но не легендарные задачи.



**Нечетный Воин** – один из самых трудных матч-апов в ладдере. Играйте максимально рискованно, не обыгрывая ремувалы оппонента. Рассчитывайте, что Воин не найдет точечных и AoE ремувалов вовремя, но все же обыгрывайте их по возможности и не отдавайте все угрозы под какой-либо массовый ремувал на 5 маны Воина. Старайтесь не

оставлять брони оппоненту и сбивать ее оружием до 0-2 единиц, чтобы Воину было сложнее реализовать **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**.

Крайне важно рано найти Сквайра Авангарда и **Хладнокровие** — на такую связку карт Воину будет крайне непросто ответить. Но на этом все

Матч-апы с **другими медленными архетипами Воина** также сложны. В распоряжении Воина окажутся **Казнь**, **Кровавый клинок**, **Тропа войны** и другие опции, которые тоже не стоит уважать и обыгрывать, иначе в данном матч-апе будет сложно победить.

**Кровожадным злолистом** можно уничтожать Служителя боли, чтобы не давать Воину карт. Не обыгрывайте **Ментального техника**: вы не можете позволить этого себе в столь трудном матч-апе.

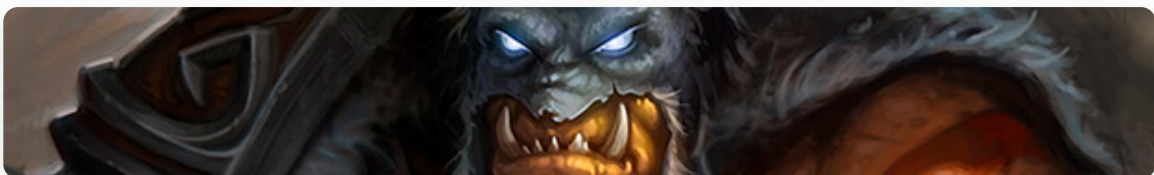


**Нечетный Паладин** – непростой противник, цепляющийся за стол лучше вас. Боритесь с его Паладинами-рекрутами с помощью оружия, не жалея лишней единицы атаки. Ценны ранние дропы с 2 и 3 единицами здоровья, которые смогут выгодно разменяться в течение нескольких ходов.

Сконцентрируйтесь на борьбе за стол со старта игры и постарайтесь закрепиться на нем к пятому ходу. Разыграв **Грибоманта**, переходите к атаке — вы не сможете бороться за стол с Паладином после розыгрыша **Лозоруба**.

У Паладина есть много провокаторов: **Новый уровень!**, **Праведная защитница**, **Зиллиакс**, **Защитник холмов** и другие – будьте готовы ответить на них **Кровожадным злолистом**, **Потрошителем Бездны** или другим способом, когда вы перейдете в наступление. До этого момента держите стол оппонента чистым, дабы тот не мог реализовывать баффы.

Если в стартовой руке есть **Огневичок** и **Монетка**, не бойтесь разыгрывать две угрозы 1/2 на первый ход.



**Охотник на предсмертных хрипах** поставит первую опасную угрозу на второй-третий ход – **Яйцо дьявозавра**. Матч-ап выгоден для вас, к этому времени вы можете уже достаточно закрепиться на столе, чтобы перейти к агрессии или уничтожить 0/3 существо, даже если на 5/5 угрозы сразу же ответить вы не сможете. Так Охотник не сможет «раскрутить» 0/3 яйцо и быстро захватить стол.

У нынешних сборок Охотника мало ремувалов, так что не беспокойтесь за ваши угрозы. Все же у архетипа есть **Метка охотника** и **Бомба-паук**. Старайтесь поставить на стол несколько опасных угроз, но обыгрывайте и **Ментального техника**.

Обыгрывайте AoE эффект **Ловчего смерти Рексара** лишь в самых хороших ситуациях. Если все складывается не очень, играйте так, будто никаких AoE у противника нет.

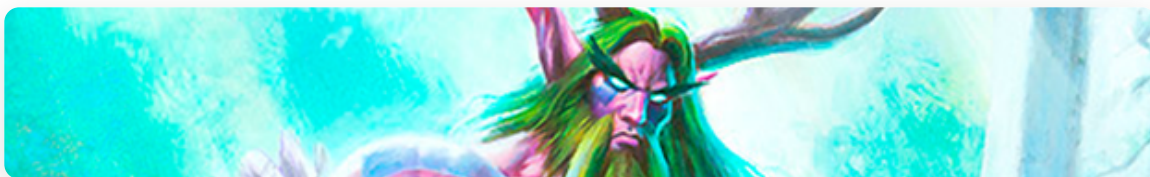
**Гризли из Ведьминого леса** – единственная тяжелая провокация противника, которая может вас задержать. Приберегите для нее **Кровожадного злолиста** или **Потрошителя Бездны**. Эти же карты можно отдать на **Псаря Шоу**.

**Спелл Охотник** – трудный матч-ап из-за неудобных секретов противника и **Оберега: малый изумруд**. Часто вы не сможете ответить на трех-четырех волков, так что игнорируйте их и переходите в финальное наступление. В идеале нужно закрыться от них **Смоляным стражем**.

Обыгрывайте секреты противника: **Взрывную ловушку**, **Морозную ловушку** и **Блуждающего монстра**. Не бейте по герою противника слабыми существами, если боритесь за стол, а не нападаете. Старайтесь возвращать в руку **Морозной ловушкой** или **Матроса Южных морей**, или существо с полезным боевым кличем.

Если **Спелл Охотник** был попросту трудным, то **Секрет Охотник** — полноценный невыгодный матч-ап. Помимо неудобных секретов и **Оберега: малый изумруд** добавляются также и ранние темповые угрозы, которые будут бороться за стол.

Избавляйтесь от угроз противника и не давайте ему реализовать **Псаря** и другие баффы зверей. Будьте готовы к **Мшистому чудищу** или **Ловчему смерти Рексару** на 6 ход.



С **Малигос** и **Вихлепых Друидами** непросто разобраться. Архетипы отлично играют от защиты из-за **Ползучей чумы**. К шестому ходу и чуть ранее старайтесь не разыгрывать мелких угроз с 1 единицей атаки, дабы не разбираться с лишним 1/5 **Скарабеем**.

**Ползучую чуму** можно обыграть с помощью **Потрошителя Бездны**, однако все равно придется размениваться с 5/1 угрозами – делайте это оружием и самыми слабыми существами.

Популярная техническая карта **Малфуриона –Ментальный техник**. Ею может пользоваться **Малигос Друид** и **Вихлепых Друид** без **Зова чащобы** и **Голема из древостали**.

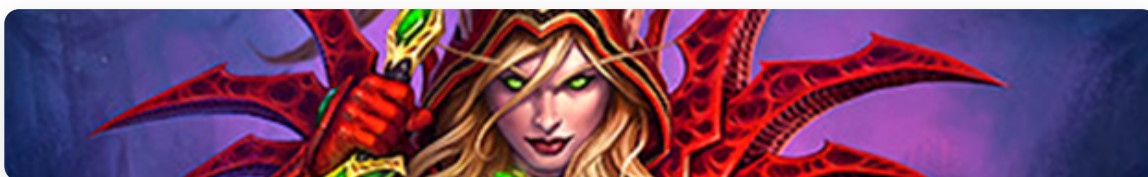
В противостоянии с **Друидом** можно победить с помощью **Бандюги**, если **Малфурион** не найдет на него своевременный ответ. Аналогично опаснейшая угроза на старте – **Коварный птенец**. Также не жалейте **Хладнокровие**: баффайте им первый дроп рано, вынуждая **Друида** тратить ремувал, который он не сможет применить позднее на **Бандюгу** или **Коварного птенца**.

**Кровожадный злолист** не обязательно беречь на **Малигоса** или **Короля-лича**, уничтожайте им 1/5 **Скарабеев** или другие не столь серьезные угрозы, чтобы выиграть в темпе.

**Токен Дриид** – неприятный матч-ап, но не безнадежный. Ваше время –ранняя стадия игры, когда вы можете делать практически все, что пожелаете; у противника нет **Близости к природе** и **Гнева**, убрать угрозы он может лишь **Оберегом: малой яшмой** и **Размахом**.

К шестому ходу противника ожидайте **Ползучую чуму**, особенно если в руке Дриида есть карта, которую он оставил на мулликане, но не разыграл до шести кристаллов маны. Не спамьте стол мелкими угрозами, делайте ставку на средние и крупные.

Если Токен Дриид призвал волну мелких угроз без провокации, подумайте несколько раз, нужно ли размениваться с какими-то из них или нет. Если вы можете зачистить большую часть мелких угроз, а к леталу еще не близки, разменивайтесь на выгодных условиях. Также чистите стол, если даже один бафф поможет Дрииду нанести летальный урон. Но лучше всего закрыться от токенов Малфуриона провокатором и продолжить наступление.

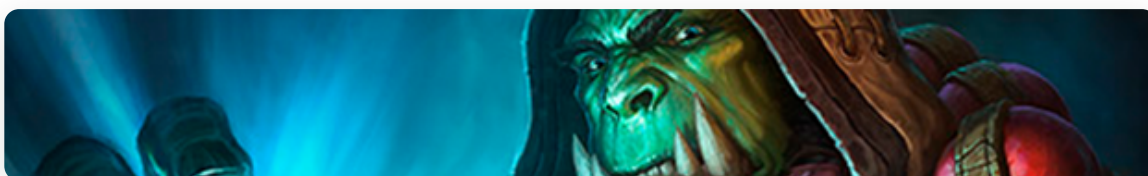


**Зеркальный матч-ап** — битва ресурсов в руке и «темпо-свингов», готовьтесь перехватывать инициативу и к тому, что ее перехватит противник. Полезен **Смертоносный яд** как ответ на **Бандюгу** и **Коварного птенца**. Берегите оружие для разменов с угрозами противника.

Нечетный Разбойник с Монеткой окажется в более выгодном положении. Не только потому, что Монетка – источник гибкости и активатор серии приемов, но и потому, что в руке Разбойника с Монеткой будет на одну карту больше. Если вы играете без Монетки, готовьтесь играть на победу и рисковать, если ситуация трудная.

**Квест Разбойник** – простой матч-ап, в котором поможет максимально агрессивный стиль игры и давление. Не затягивайте партию до поздних этапов и не давайте противнику время выполнить легендарную задачу и восстановить здоровье. Плохо, если противник начал делать квест с помощью **Ледникового осколка**: это чуть ли не единственный реалистичный способ противника переиграть вас.

Не обыгрывайте связку **Подготовка** + **Исчезновение**, готовьтесь к последнему заклинанию лишь на шестой ход, выставляя больше угроз с рывком (может быть, даже **Лироя Дженкинса**) и опасным боевым кличем.



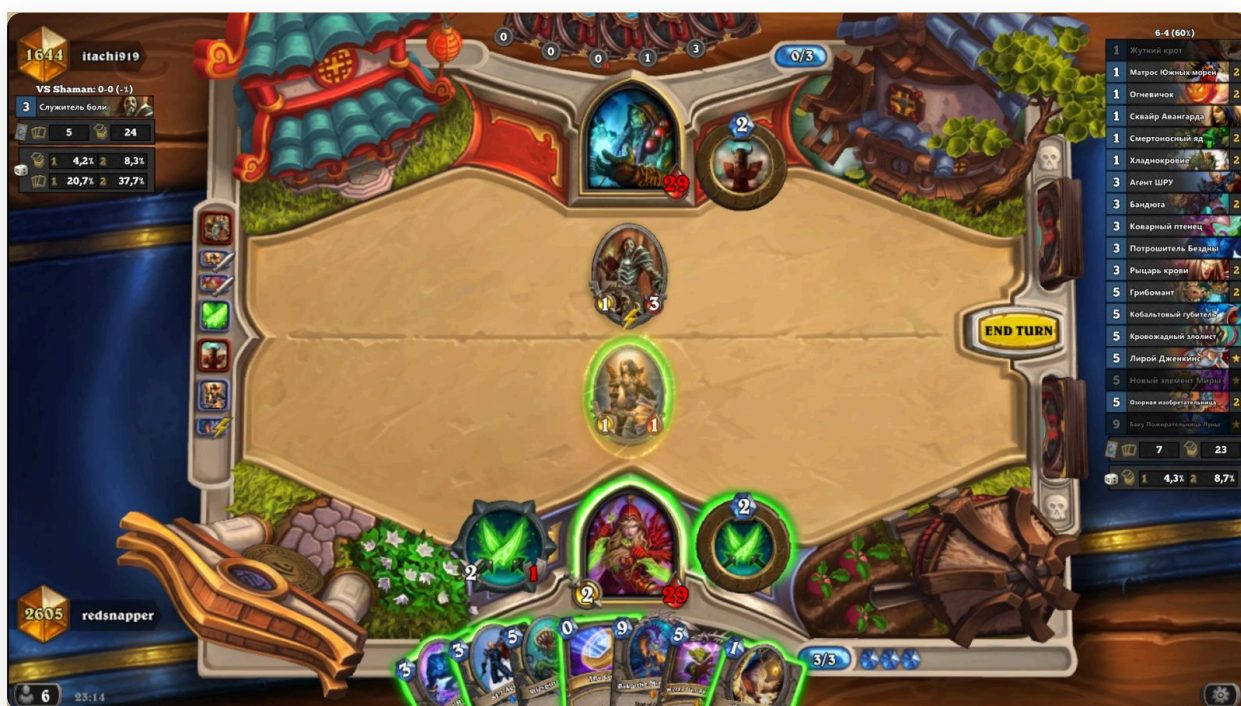
**Мидрейндж Шаман** с **Дрыжеглотом** достаточно неповоротлив на старте, чем вы и можете пользоваться. Оппонент постарается вернуться в игру с помощью **Грозы** (с шестого хода в комбинации с **Электрой Бурешквал**), **Сглаза** или эффектов эволюции.

Приберегите **Кровожадного злолиста** для какого-либо случайного мощного существа на половине противника.

Помните про **Калимоса Первородного** к восьмому ходу и позднее. Но не обыгрывайте его, если в ход ранее не был разыгран элементаль.

Исцеления у Мидрейндж Шамана немного: **Прожорливая слизь**, **Калимос Первородный**, **Ведьма Хагата** и **Провидец смерти Тралл** – поэтому не стесняйтесь действовать сверхагрессивно. Обыгрывайте **Ментального техника**.

Классический **Дрыжеглот Шаман** — неудобный противник, способный задержать вас с помощью AoE (**Вулкан**, **Гроза** и **Ведьма Хагата**), провокаций и точечных ремувалов (**Земной шок**, **Сглаз**). У **Дрыжеглот Шамана** больше исцеления, так что после потери стола вам будет труднее добить его рывками, оружием и другими источниками взрывного урона.

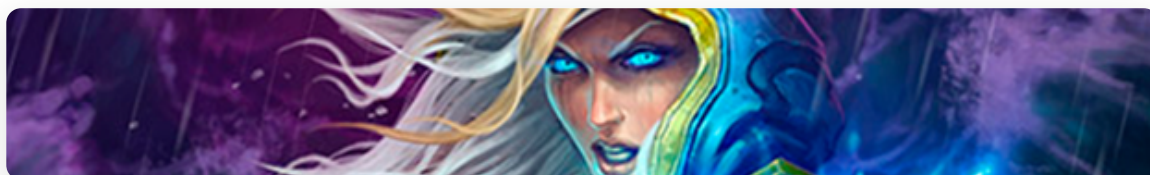


Давать Шаману дополнительные карты опасно. В этой ситуации лучше всего разыграть **Потрошителя Бездны** и забрать 3-1 Служителя боли с помощью оружия.

**Четный Шаман** навяжет битву со старта, но из-за улучшенной силы героя Разбойника вы должны ее выигрывать. Чистите стол оппонента в начале по максимуму, избавляйтесь в том числе и от безобидных базовых тотемов оппонента.

Не давая оппоненту контролировать стол и баффать свои угрозы Тотемом языка пламени и другими картами, вы существенно приблизитесь к победе.

В матч-апе с любым Шаманом полезен **Потрошитель Бездны**, поскольку вы избавитесь от всех тотемов оппонента.



**Биг Спелл Маг** медлителен, у вас будет достаточное количество времени до первых AoE эффектов для нанесения урона по герою противника. Отвечайте на **Вестника рока** **Потрошителем Бездны**, а **Кровожадным злолистом** — на Служителя боли или первые крупные угрозы.

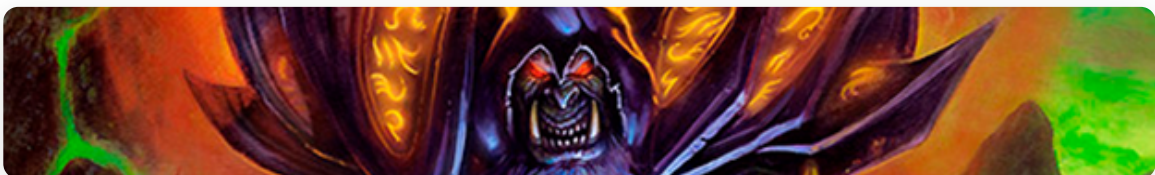
В матч-апе с **Мурлок Магом** важно бороться за стол со старта партии, в чем помогут сила героя и ранние дропы. Контролируйте стол и уничтожайте каждого мурлока на нем. В какой-то момент вы перехватите инициативу благодаря выгодным разменом — переходите в наступление, оборонительных инструментов у Джайны нет.



**Жрец на воскрешении** — легкий и выгодный матч-ап. У противника до 7 хода нет AoE, но после появится мощнейший Ментальный хрип. Жрец может разыграть это заклинание раньше, если у него есть Монетки.

Противник может удивить вас связкой **Маг крови** **Талнос** + **Астральная плеть**, но обыгрывать ее не стоит, поскольку найти ее непросто. Все же старайтесь оставлять вашим угрозам 3 и более единиц здоровья вплоть до 7 хода.

Действуйте быстро и не давайте Жрецу слишком много времени. В долгосрочной перспективе вы проиграете. Беретиге **Кровожадный злолист** на любую провокацию. Старайтесь бить по **Зиллиаксу** угрозами с божественным щитом, чтобы не активировать похищение жизни.



**Зоолок** не так страшен Нечетному Разбойнику, если Чернокнижник не найдет идеальной руки с **Веселыми вурдалаками**. Не помогайте оппоненту разыгрывать это существо бесплатно, не атакуйте героя противника с 30 единицами здоровья в первые ходы. Сосредоточьтесь на контроле стола и его захвате.

Играйте темпово и не жалейте мощнейшие инструменты на не самые крупные угрозы. Не обязательно беречь **Кровожадный злолист** для Стража ужаса или другой огромной угрозы. Уничтожить им можно и что-то незначительное.

Игнорируйте угрозы Зоолока, если вы не можете убить их в этот ход. Не давайте Чернокнижнику возможности выгодно реализовать его исцеляющие эффекты.

**Четный Чернокнижник** — еще один не самый сложный для вас оппонент. Действуйте агрессивно и нагло, игнорируйте крупные угрозы оппонента, если не можете нейтрализовать их **Кровожадным злолистом**. Старайтесь не ставить существ «в лесенку» и разыгрывать угрозы с 4+ единицами здоровья к четвертому ходу оппонента, дабы обыграть **Осквернение** и **Адское пламя** соответственно.

Почаще атакуйте оружием по герою противника: контролировать стол оно все равно особо не помогает. Но не бейте по Чернокнижнику бездумно: оставляя ему 17 единиц здоровья и ниже, вы позволяете оппоненту разыграть **Крюконосца-разорителя** (в сочетании с силой героя). Если вы можете легко ответить на него – все здорово, но в противном случае играйте внимательно и не доводите Чернокнижника до удобного ему здоровья.



Нечетный Разбойник – тир-1 колода Проекта Бумного дня и одна из лучших агрессивных колод после нерфов. Архетип не так прост в обращении, но в умелых руках делает многое. Масса выгодных матч-апов и быстрые партии обеспечат уверенным подъемом по ранговой лестнице до легендарного ранга и выше.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!